



PSVITA

# μ'sとのライブを成功させよう!!



# CONTENTS



## 02 CONTENTS

- 03 はじめに
- 04 メインメニュー
- 05 リズムゲーム(1)
- 06 リズムゲーム(2)
- 07 リズムゲーム(3)
- 08 ステージギミック
- 09 ライブフィーチャー
- 10 リザルト
- 11 ディスカッション(1)
- 12 ディスカッション(2)
- 13 ディスカッション(3)
- 14 ディスカッション(4)
- 15 メインストーリー
- 16 サブシナリオ
- 17 フリーライブ
- 18 ライブミッション
- 19 部室
- 20 ダウンロードコンテンツ&オプション
- 21 Printemps メンバー紹介
- 22 BiBi メンバー紹介
- 23 lily white メンバー紹介
- 24 パッケージリンク
- 25 お問い合わせ



03

## はじめに

秋葉原と神田と神保町という3つの街のはざまにある伝統校、音ノ木坂学院は統廃合の危機に瀕していた。学校の危機に、2年生の高坂穂乃果を中心とした9人の女子生徒が立ち上がる。私たちの大好きな学校を守るために、私たちができること……。それは、アイドルになること! アイドルになって学校を世に広く宣伝し、入学者を増やそう!



## 04

# メインメニュー

メインメニュー画面と各モードの説明です。

タイトルからいずれかのボタンを押すとメインメニューに移ります。



### ① ストーリーモード

メインストーリーとサブシナリオを進めていきます。

### ② フリーライブ

自由に楽曲、衣装やステージをセッティングして、リズムゲームを楽しめます。

### ③ ライブミッション

さまざまな条件があるミッションをクリアしていきます。

### ④ 部室

活動日誌やプロフィールなどを見ることができます。

### ⑤ ダウンロードコンテンツ

取得済みのダウンロードコンテンツの確認ができます。

### ⑥ オプション

各種設定の変更ができます。



05

## リズムゲーム(1)

ディスカッション(→P11)でセットした内容で  
リズムゲームを行います。

リズムゲームはストーリー内のライブパートの他、フリーライブやライブミッション(→P18)でも楽しむことができます。



リズムゲーム通常画面

リズムゲームをプレイします。ターゲットとリズムマーカーをよく見て高得点を狙いましょう。



ステージギミック(→P08)

ステージギミックを発動すると、ステージ上に設定した演出が展開されます。いろいろな演出を楽しめます。



ライブフィーチャー(→P09)

ライブフィーチャーが発動すると特別な演出が楽しめます。さらに高得点を狙うことも!?

06

## リズムゲーム(2)

ディスカッション(→P11)でセットした内容でリズムゲームを行います。

リズムゲームの画面の説明です。



### ① リズムマーカー

リズムシューターから次々と発射されます。リズムマーカーは3種類あります。

### ② ターゲット

リズムマーカーがターゲットを通過する時にボタンを入力します。

### ③ 現在のスコア

現在のトータルスコアが表示されます。

### ④ テンションゲージ

現在のテンションが表示されます。

### ⑤ ステージギミックパネル&ギミックポイント

ポイントがたまると発動可能なステージギミックがアクティブになります。

### ⑥ ライブフィーチャーパネル&フィーチャーポイント

ポイントがたまると発動可能なフィーチャーがアクティブになります。

### ⑦ リズムシューター

ここからリズムマーカーが射出されます。

### ⑧ ガイドライン

ガイドラインにそってターゲットが現れます。

07

## リズムゲーム(3)

ディスカッション(→P11)でセットした内容でリズムゲームを行います。

リズムゲームの基本的な操作方法です。スクリーン(タッチスクリーン)でも操作できます。



方向キー ←→ ↑↓ のいずれかを押す。

タッチスクリーン 画面左側をタッチ。

左スティック

ライブフィーチャーを発動させます。(→P9)



方向キー ←→ ↑↓ のいずれかと

△○□×ボタン のいずれかを同時に押す。  
タッチスクリーン 画面両側を同時にタッチ。



に対応するボタンのいずれか、または  
タッチスクリーンを押しっぱなしにし、一定のところで離します。



△○□×ボタン のいずれかを押す。  
タッチスクリーン 画面右側をタッチ。

右スティック

ステージギミックを発動させます。(→P8)

判定評価

タイミングが合うとより高得点に

**PERFECT**  
タイミングピッタリ

**COOL**

**NICE**

**WELL**

**PITY**

タイミングがずれている  
**MISS** ミス

08

## ステージギミック

リズムゲーム中にステージギミックを発動することができます。

ステージギミックを発動すると、ライブ中に特殊な効果を発揮します。

### ステージギミックの発動方法

リズムゲームプレイ中に画面右下のステージギミックパネルのアイコンが光るとステージギミックを使うことができます。

右スティックを倒した方向のステージギミックが発動します。ステージギミックによって消費するポイントが異なり消費ポイントが高いステージギミック程、効果が高くなります。ステージギミック発動中はリズムゲームのスコア獲得値とテンションゲージの上昇値があがります。また、フィーチャーポイントも溜まります。

ギミックポイントは自然に溜まっていきますが、リズムゲームで高評価を出すことで、より多く溜まりステージギミックが発動可能に。



アクティブになったステージギミックを選択しよう!



ステージギミックによって様々な演出が! 発動中はフィーチャーポイントやテンションの上昇値がアップ!

## 09 ライブフィーチャー

リズムゲーム中にライブフィーチャーを発動する事ができます。

ライブフィーチャーはキャラクターのアピールによって高得点を狙う事ができます。

### ライブフィーチャーの発動方法

フィーチャーポイントは「ステージギミック発動中」にスコアを獲得する事で溜まります。

リズムゲームプレイ中に画面左下のライブフィーチャーパネルのアイコンが光るとライブフィーチャーを使うことが出来ます。左ステイックを倒した方向のメンバーのライブフィーチャーが発生します。

### ライブフィーチャー操作方法

タッチスクリーンで操作します。メンバーの動きに合わせて画面に表示されるガイドラインを指でなぞって下さい。結果によってメンバーがいろいろなアピールをしてくれます。



ガイドラインを指でなぞります。  
★が満たされたタイミングがポイント!



### ライブフィーチャーのレベルについて

溜まっているフィーチャーポイントにより、ライブフィーチャーが3段階に変化し、すべて消費されます。

- ▶ ☆が1つ溜まっている ソロフィーチャーLv1
- ▶ ☆が2つ溜まっている ソロフィーチャーLv2
- ▶ ☆が3つ溜まっている ソロフィーチャーLv3  
またはユニットフィーチャー

成功するとテンションやスコアがアップ!

リザルト画面にプレイ結果が表示されます。

リズムゲームが終了すると、プレイの結果として各スコアが表示されます。



## 評価

リズムゲーム終了時のTENSIONによって評価が決まります。

**GOOD** **BRILLIANT** **EXCELLENT** の順に高評価になります。

① SCORE トータルスコア

② Rhythm リズムのスコア

③ Gimmick ステージギミックを使用して得たスコア

④ Feature ライブフィーチャーで得たスコア

⑤ TENSION リズムゲーム終了時のテンション



**RESULT**

♪ 愛は太陽じゃない?

1	SCORE	799450
2	Rhythm	509000
3	Gimmick	280450
4	Feature	10000
5	TENSION	138%

**BRILLIANT!**

# 11 ディスカッション(1)

ライブで使用する楽曲、衣装、ステージを選択します。

ライブパートで使用する楽曲、衣装、ステージのセットリストをメンバー達とディスカッションをしながら設定します。



- ▶ 楽曲選択 ライブで使用する楽曲を選択します。
- ▶ 衣装選択 ライブで使用する衣装を選択します。
- ▶ ステージ選択 ステージを選択しステージギミックを設定します。

各項目でメンバーがアドバイスをくれます。アドバイスを採用するとリズムゲームで得する事があります。ただ採用すると項目が変えられなくなるから注意が必要です。



ディスカッションの操作画面の説明です。



### ① 楽曲

ライブで使用する楽曲を選択します。ライブでは用いる衣装を選択します。

### ② 衣装

ステージを選択します。また、カスタムステージでは、ステージギミックを選択します。

### ③ ステージ

ステージを選択します。また、カスタムステージでは、ステージギミックを選択します。

### ④ ステージギミック

カスタムステージでステージギミックを設定できます。

### ⑤ リクエストとセットの結果

「リクエスト」に書かれた「フィン」「ロード電」「オーディションセイフ」「セイフ」にすると、アドバイスが表示されやすくなります。

### ⑥ メンバーのアドバイス

メンバーのアドバイスが表示されます。メンバーのアドバイスを探して、いいことを参考しましょう!

## 13 ディスカッション(3)

マイブックで使用する楽曲、衣装、ステッカーを選択します。

楽曲と衣装を選択します。

### 楽曲選択

楽曲にカーソルを合わせて◎ボタンを押して下さい。楽曲リストが表示されるのでその中から使用する楽曲を選択して下さい。楽曲はゲームを進めると増えていくほか、ダウンロードコンテンツからも入手可能です。

L・R ボタンで、△ボタンと一緒にDOLで操作して、楽曲を選択します。



### 衣装選択

衣装にカーソルを合わせて◎ボタンを押して下さい。衣装リストが表示されるので使用する衣装を選択して下さい。衣装はゲームを進めると増えていくほか、ダウンロードコンテンツからも入手可能です。

L・R ボタンで、△ボタンと一緒にDOLで操作して、衣装を選択します。



# 14 ディスカッション(4)

ライバーを使用する曲、衣装、ステージを選択します。

ステージ設定を行います。ステージとステージギミックを設定する事ができます。

## ステージ設定

ページ内のステージにカーソルを合わせて③ボタンを押して下さい。リストが表示されるのでその中から使用するステージを選択してください。

※ フリーライブ/ライブミッションで① L / R ボタンでステージのベースの選択が出来ます。トーナメントモードではステージを変更する事はできません。

## ステージ設定の詳細設定

ステージセッティングのリスト内で「カスタムステージ」にカーソルを合わせ③ボタンを押すと、詳細なステージセッティング画面に移動します。

▶ 編集 入力したステージバーをステージ編集用に読み取れる形で、読み取れなかった部分をテープでつぶしていくことができます。

▶ 初期化 編集したデータをクリアする機能です。初期化すると元に戻ります。



ステージのパート、ステージギミックはゲームを進めるごとに増えていくほか、ダウンロードコンテンツからも入手可能です。

15

## メインストーリー

リズムゲームをしながらメインストーリーを進めていく  
モードです

このゲームのメインとなる物語を進めていきます。

### ストーリー

メインストーリーが進行します。

ストーリーにそってサブシナリオやリズムゲームが発生します。

### サブシナリオ

ストーリーには複数のサブシナリオが用意されています。

メインストーリーとは違うエピソードが楽しめます。

### リズムゲーム

ストーリーにそってリズムゲームが発生します。リズムゲームで高評価を狙いましょう。



### ストーリーモードの操作方法

○	メッセージ送り
△	バックログ オン／オフ
□	メッセージウィンドウ オン／オフ
■	スキップ オン／オフ
START	オート オン／オフ
	オプションへ

メインストーリーの間にサブシナリオを楽しむことができます。

メインストーリーを進めていくとサブシナリオが発生します。リストの中から1つを選んで、サブシナリオを見るすることができます。

### サブシナリオ発生

見ることができるサブシナリオはディスカッションでの採用やライブの結果などで変化します。一度見たサブシナリオは上記にかかわらず、解放されたままになります。

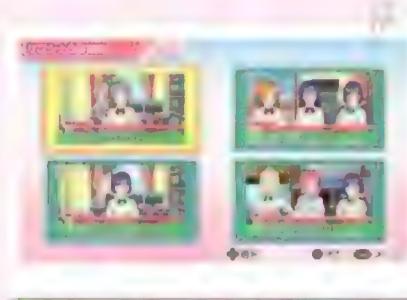


17

# フリー・ライブ

自由、生きるステージを選んで自由にプレイしてみます。

フリー・ライブでは、リズムゲームのみを自由に遊ぶことができます。



フリー・ライブで選択できる楽曲、衣装、ステージなどはメインストーリーを進めたり、ライブミッションをクリアすることで増えていきます。

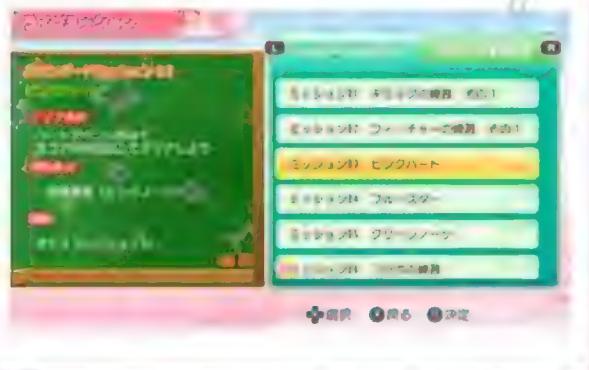


18

# ライブミッション

ライブミッションではいろいろな条件でリズムゲームを実行します。

いろいろな条件があるミッションをクリアするとご褒美にステージギミックやボイスコレクションがもらえます。



## ライブミッションリスト

ミッションリストから、遊びたい物を選択します。

ミッションは、5つクリアする毎に以降5つずつ解放されていきます。ライブミッションはストーリーを1回クリアすることでモードが解放されます。



## ミッションクリアのご褒美

ミッションをクリアする事で、部室でのボイスコレクションやリズムゲームのステージギミックを入手できます。

ご褒美を入手できるのは、最初にクリアした時のみとなります。



## ミッションのリトライ

ミッションのクリア条件を満たせなかった場合、リザルトで「リトライ」を選ぶ事で、再度同じミッションをプレイできます。

活動日誌、各キャラクターのプロフィールなどをチェックできます。

### 活動日誌

閲覧した事のあるサブシナリオを回想することができます。サブシナリオはストーリーを進めることで増えていきます。

### プロフィール

メンバーのプロフィールを見るすることができます。

- ▶ ボイスコレクション メンバーがセリフとともにアピールをします。
- ▶ 衣装チェンジ メンバーの衣装を変更します。
- ▶ メンバーチェンジ 指定メンバーに変更します。



2.0

## ダウンロードコンテンツ &オプション

ダウンロードコンテンツヒストリオンの操作手順です。

入手済みのダウンロードコンテンツが確認できます。各種設定の変更をする事ができます。



### ダウンロードコンテンツ

取得済みのダウンロードコンテンツを確認する事ができます。



### オプション

音量やテキストスピードなどゲームに関する設定が行えます。





16歳

8月3日(獅子座)

O型

157cm

セイズ

B78・W58・H82

いちご

チーズケーキ

ヒーマン

**高坂 穂乃果**

CV 新田恵海

16歳。高校2年生。 $\mu's$ の発起人。いつも笑顔でとにかく元気で明るい直率な性質の娘。一度決めたら猪突猛進の一往線。多少の困難があるても決して諦めない。元気で明るく、 $\mu's$ を次々と突破していく。 $\mu's$ のエンジンであり牽引者。



16歳

9月12日(乙女座)

O型

159cm

ブロードタイプ

B80・W58・H80

チーズケーキ

チーズケーキ

にんにく

**南 ことり**

CV 長崎実

16歳。高校2年生。穂乃果の一番の友人。幼なじみで女性としてありつつも一緒に遊んでいて仲良し。穂乃果とはお姉さん扱いと柔らかい性格で、勉強もそつなくこなす優等生。おっとりとしていて、古き良き、懐かしいハーモニー



15歳

1月17日(山羊座)

B型

156cm

セイズ

B82・W60・H83

白いごはん

白いごはん

なし

**小泉 花陽**

CV 久保さりか

15歳。高校1年生。アラコでも石井の相手に多い、内と外の二面性の子。正直なところ、内にでもしても諦めてしまいがち。 $\mu's$ に憧れて、凛、真姫と共に加入することになり、運営陣が限られ、いつも一緒にいる。白いご飯が大好物。



年齢  
17歳  
誕生日  
10月21日(天秤座)  
血液型  
B型  
身長  
162cm  
スリーサイズ  
B88・W60・H84  
好きな食べ物  
チョコレート  
嫌いな食べ物  
梅干しのり

17歳。高校3年生。ロシア人のクォーター。頭脳明晰、運動神経抜群、何をやらせてもそつなくこなす。学校でも人気抜群で、責任感が強く、生徒会長を務める。



年齢  
15歳  
誕生日  
4月19日(おひつじ座)  
血液型  
A8型  
身長  
161cm  
スリーサイズ  
B78・W56・H83  
好きな食べ物  
トマト  
嫌いな食べ物  
みかん

15歳。高校1年生。両親が大病院を経営しているお嬢様。歌が抜群に上手く、ピアノも弾ける待望の一年生。高飛車でプライドが高く、本心を見せるのが苦手。持ち前の度胸で上級生にも強気で渡り合う。実はさみしがりな一面も。



年齢  
17歳  
誕生日  
7月22日(蟹座)  
血液型  
A型  
身長  
154cm  
スリーサイズ  
B74・W57・H79  
好きな食べ物  
お菓子  
嫌いな食べ物  
辛いもの

17歳。高校3年生。アイドルを目指して日夜励んでいる、正真正銘のアイドルオタク。アイドルを目指している先輩として、穂乃果たちに偉そうに接することもしばしば。その割には失敗も多く意外にドジッ子。「にっこにっこにー」が合い言葉。

23

# lily white メンバー紹介



年齢  
16歳  
誕生日  
3月15日(魚座)  
血液型  
A型  
身長  
159cm  
スリーサイズ  
B76・W58・H80  
好きな食べ物  
穂乃果の家の  
まんじゅう  
嫌いな食べ物  
炭酸飲料

16歳。高校2年生。日舞の家元の家に育ち、凜とした雰囲気を漂わせる大和撫子。子供の頃から弓道で鍛えられ、礼儀作法も完璧な女の子。自分に厳しく、周りにも厳しいという典型。悪事や怠けるといったことが大嫌い。穂乃香、ことりとは幼馴染。



年齢  
15歳  
誕生日  
11月1日(蠍座)  
血液型  
A型  
身長  
155cm  
スリーサイズ  
B75・W59・H80  
好きな食べ物  
ラーメン!  
嫌いな食べ物  
お魚

15歳。高校1年生。体育会系でいつも明るく、よくよ悩むより体を動かすタイプ。体育会系だけあって面倒見はよく、いつも幼馴染の花陽の面倒を見ている。何を言われても返事は大きく、きびきび練習する。



年齢  
17歳  
誕生日  
6月9日(双子座)  
血液型  
O型  
身長  
159cm  
スリーサイズ  
B90・W60・H82  
好きな食べ物  
焼き肉  
嫌いな食べ物  
キャラメル

17歳。高校3年生。絵里とは対照的にマイペースな性格で、関西弁まじりの独特の口調で話す。クールな雰囲気の絵里とはいよいコンビ。大らかさがあり、全メンバー中、実は精神年齢は一番上と思われる所ものほほんとしているけれど、意外と策士?

24

## パッケージリンク

vol.02、vol.03のパッケージを購入された方のみの  
特典です。

### スペシャルミッションの解放

他のパッケージを1つリンクする事で、スペシャルミッションが10個開放されます。2つリンクする事で更に10個開放されます。すべてリンクする事で、合計20個のミッションが増えます。

### ボイスコレクションの増加

上記、スペシャルミッションの報酬として、特別なボイスコレクション開放されます。すべてリンクする事で、各キャラ20ワードずつ増えます。

### 部室で他のユニットのメンバーも切り替え

パッケージリンクを行うと、リンクしたパッケージのメンバーも、  
部室内のプロフィールで参照できるようになります。



# KADOKAWA

発売:角川ゲームス 企画・製作:KADOKAWA 開発:ディンゴ  
〒102-8584 東京都千代田区富士見1-8-19

KADOKAWA公式サイト <http://www.kadokawa.co.jp/>

アスキー・メディアワークス ユーザーサポート  
TEL:0570-036900(11時~17時 土日祝日を除く)

---

©2013 プロジェクトラブライブ! ©KADOKAWA CORPORATION 2013

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。  
フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

"", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSVITA" and "LIVEAREA" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.  
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.